NES-JM-ITA / ITA

JALECO™

# Maniac Mansion™

LIBRETTO DI ISTRUZIONI

Questo sigillo è la tua garanzia che Nintendo® ha valutato ed approvato questo prodotto sulla base dei nostri standards di qualità, sicurezza, affidabilità e livello di divertimento. Richiedilo sempre all'acquisto di giochi ed accessori per assicurare la completa compatibilità con il tuo Nintendo Entertainment System™ .

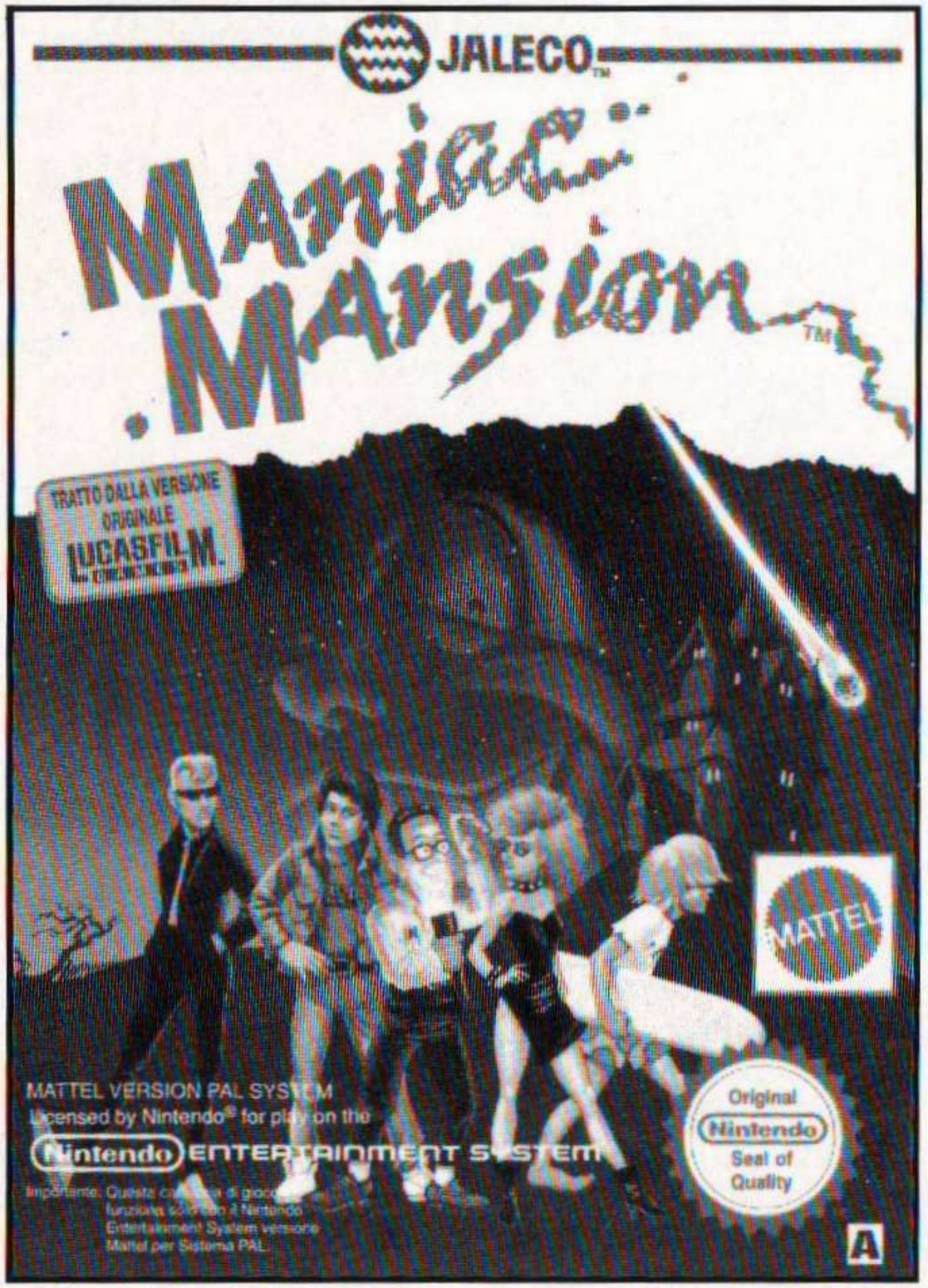
This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

**GRAZIE PER AVER ACQUISTATO "MANIAC MANSION" DELLA JALECO. QUESTO È SOLO UNO TRA I TANTI NUOVI ED ECCITANTI GIOCHI CHE SVILUPPEREMO PER IL VOSTRO NES.**

## INDICE PAGINA

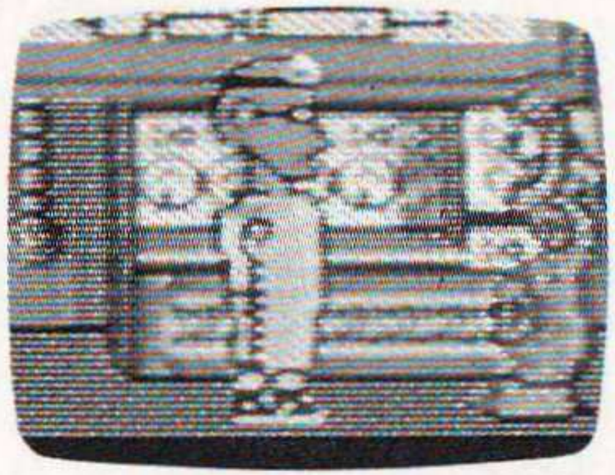

Tutto sulla "Maniac Mansion" ..... 3
Come iniziare il gioco ..... 7
Scelta della squadra ..... 8
Svolgimento del gioco ..... 9
"Sequenza" ..... 13
Movimenti da provare ..... 14
Verbi e tasti di funzioni speciali ..... 15
Chiavi,chiavi,chiavi ..... 16
Personaggi ..... 17
Suggerimenti e Note ..... 18
Cura del tuo gioco Jaleco ..... 19

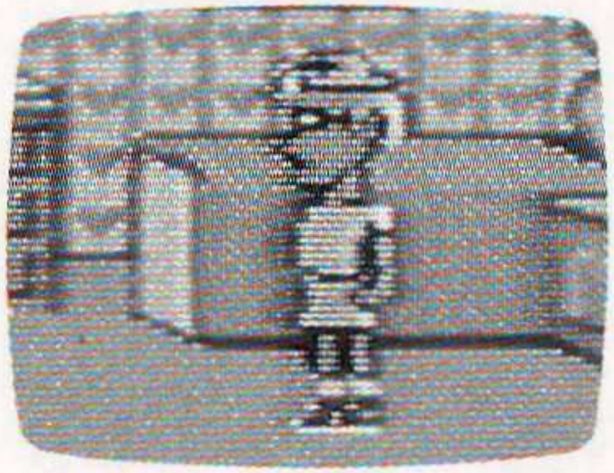


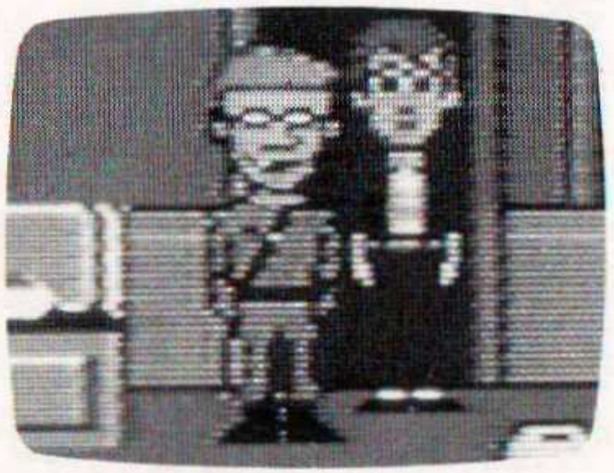

## TUTTO SULLA "MANIAC MANSION"

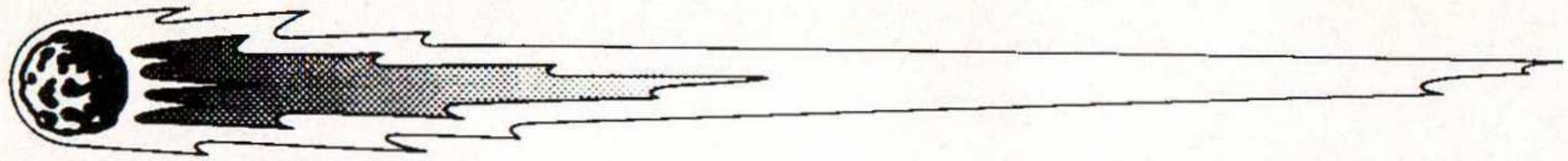
**Nella Maniac Mansion abita gente strana**: Dr.Fred, un medico "in pensione" trasformatosi in scienziato pazzo; Nurse (Infermiera) Edna, precedentemente un'assistente sanitaria professionista che è tanto strana quanto lo è il buon dottore; Weird Ed (Ed Lo Strano), un commando adolescente con la fissazione del criceto; e poi ci sono Dead Cousin Ted (Ted il Cugino Defunto), e Tentacle ( il Tentacolo), e qualcun altro – o qualcosa d'altro..... E cosa ci fa una simpatica e giovane capo claque chiamata Sandy nella cantina del Dr. Fred?

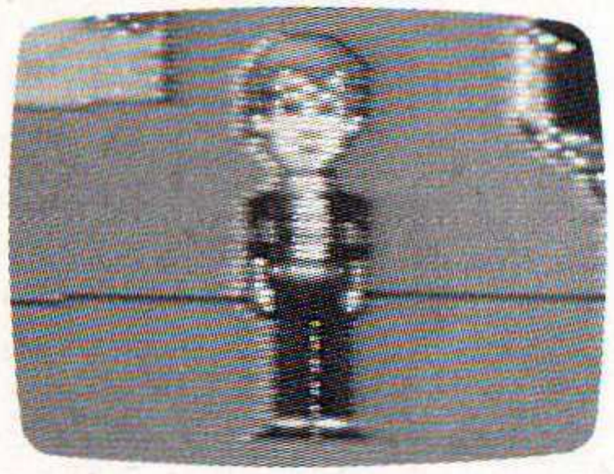
**Il tuo scopo** è di guidare una squadra di tre adolescenti locali (compreso Dave, il ragazzo di Sandy) attraverso la casa per salvare Sandy. Durante l'esplorazione, incontrerai tutti gli strani abitanti della casa, e scoprirai l'ambizione covata dal Dr. Fred di controllare il mondo – un adolescente alla volta!





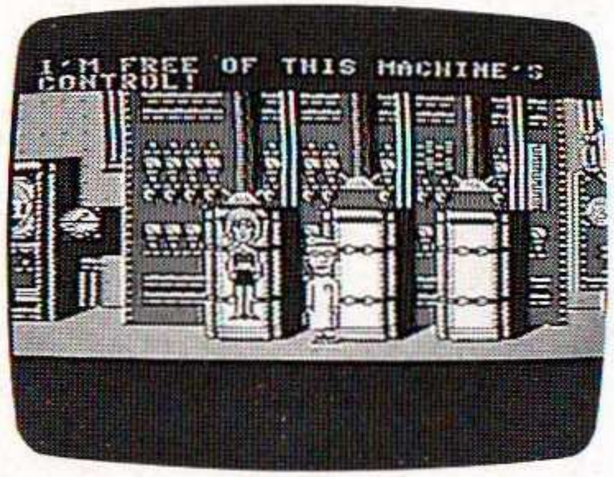






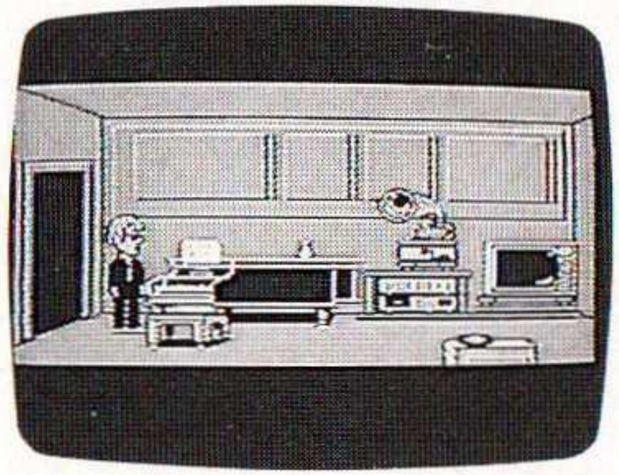
Scoprirai che ciascuno dei sette adolescenti tra cui puoi scegliere la tua squadra, ha capacità, talenti e debolezze speciali. E ciascuno dei pazzi abitanti della casa ha obiettivi e desideri che possono aiutare o mettere in difficoltà la tua squadra, e questo dipende da come tu li gestirai. La storia – e la tua tattica per salvare Sandy – saranno diverse a seconda di quali tra i ragazzi sceglierai e dal modo in cui reagirai alle persone ed alle cose che popolano la casa stessa.

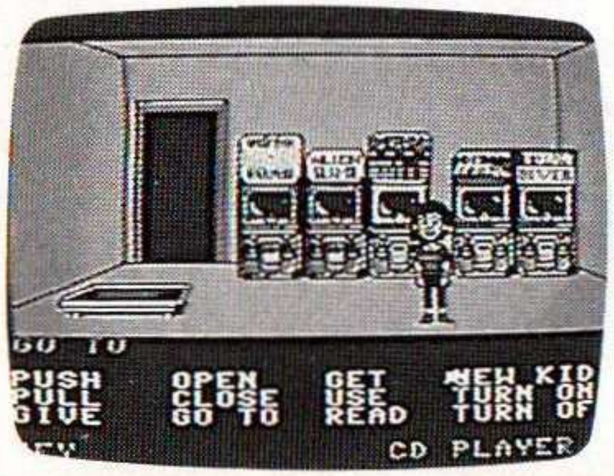
Ciascuna delle possibili storie della **Maniac Mansion** è in realtà un gigantesco, complicato puzzle composto da tanti altri piccoli rompicapo. Di tanto in tanto, "una serie di sequenze" come nei film rivelano indizi sulla storia e su cosa succede altrove. Nel risolvere i rompicapo minori che compongono ciascuna trama, troverai che la maggior parte di essi devono essere risolti seguendo un certo ordine. Ci possono essere molti modi di fare qualcosa – ma naturalmente, c'è sempre un metodo migliore. Buona fortuna!

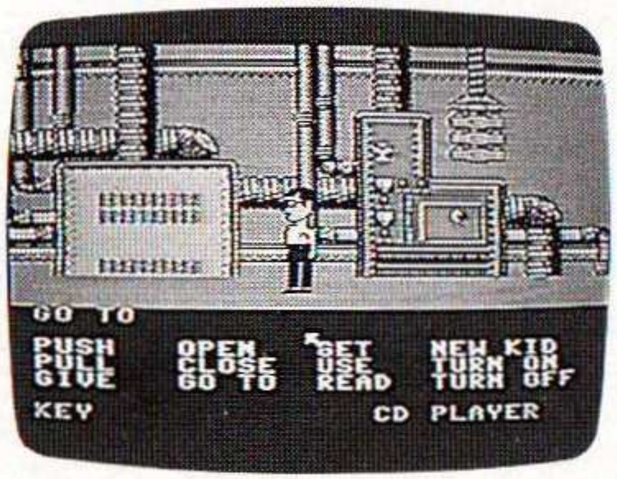

I'M FREE OF THIS MACHINE'S CONTROL!

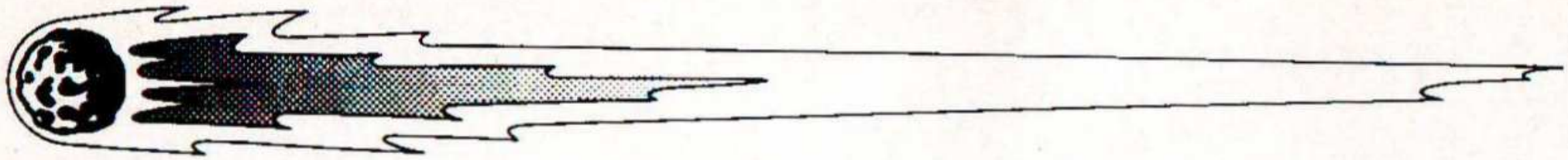
SECRET LAB
GO TO
PUSH OPEN GET NEW KID
PULL CLOSE USE TURN ON
GIVE GO TO READ TURN OFF
CD PLAYER

PUSH OPEN GET NEW KID
PULL CLOSE USE TURN ON
GIVE GO TO READ TURN OFF
KEY
CD PLAYER



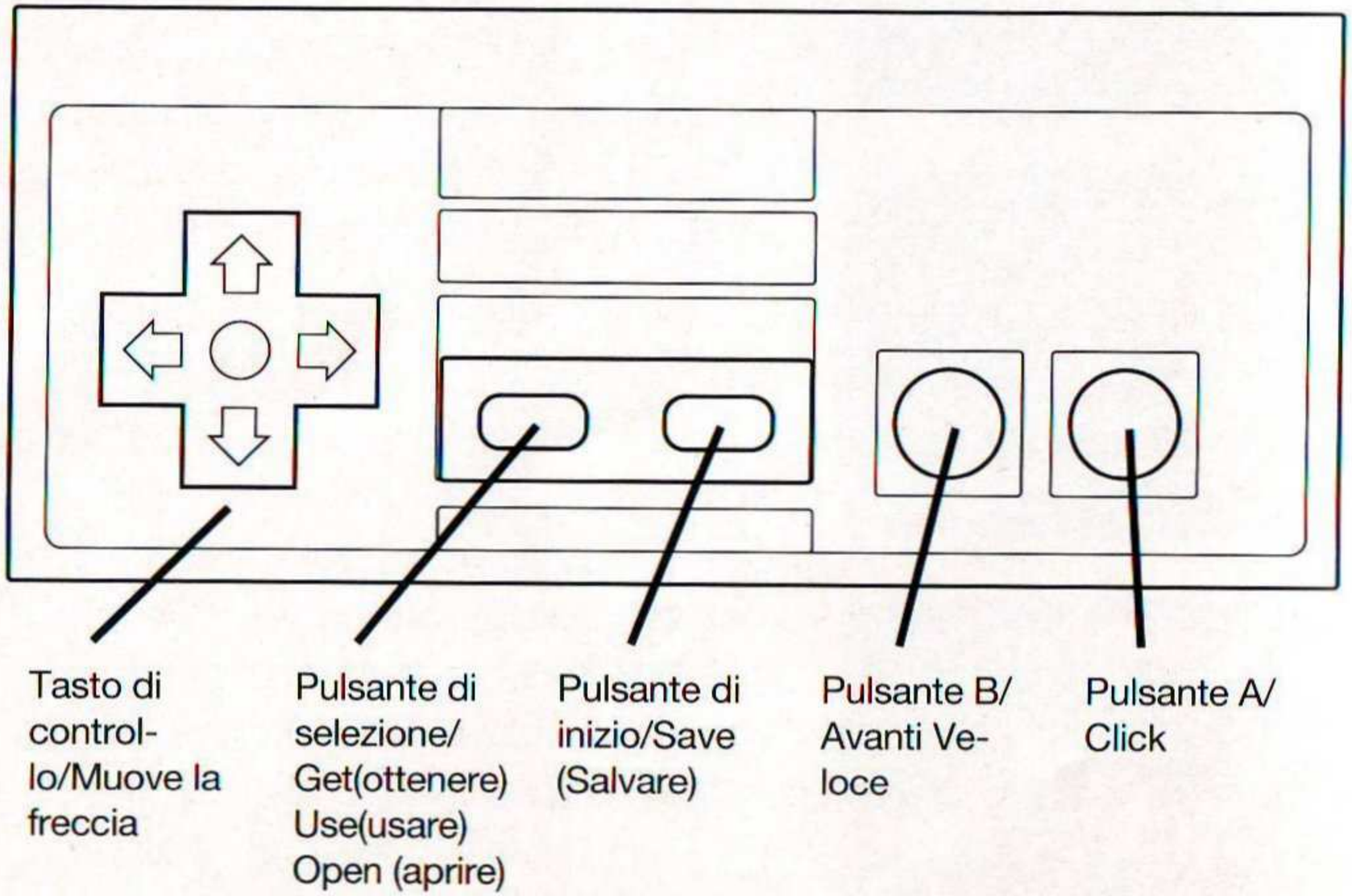

PUSH OPEN GET NEW KID
PULL CLOSE USE TURN ON
GIVE GO TO READ TURN OF
CD PLAYER


GO TO
PUSH OPEN GET NEW KID
PULL CLOSE USE TURN ON
GIVE GO TO READ TURN OFF
KEY
CD PLAYER



## COME INIZIARE IL GIOCO

Premere "B" per passare dallo schermo dei titoli allo schermo di selezione dei personaggi.



## SCELTA DELLA SQUADRA

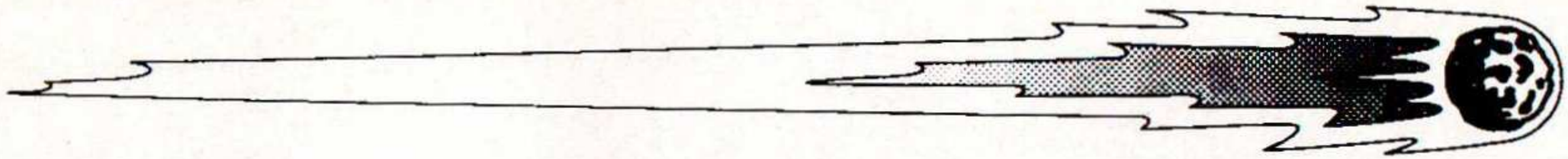
Servendoti delle frecce direzionali della Pulsantiera di Controllo posiziona il cursore sopra alle figure dei ragazzi premendo poi il pulsante A nel momento in cui il cursore si troverà sopra al ragazzo di tua scelta. Dave (il ragazzo di Sandy) sarà sempre parte della tua squadra, pertanto potrai selezionare due altri ragazzi. I primi due ritratti selezionati saranno evidenziati da un bordo bianco, come per Dave. Il bordo bianco sta ad indicare che quel personaggio è stato scelto come membro della squadra. Per cambiare la selezione premi di nuovo il tasto di conferma (A) in corrispondenza del ragazzo da annullare. Il bordo sparirà e potrai selezionare un altro personaggio. Potrai vincere il gioco con una qualsiasi squadra, ma la trama e molti dei rompicapo che dovrai risolvere saranno diversi per ciascuna combinazione. Quando avrai completato la selezione, muovi la freccia al simbolo di "inizio" e premi il pulsante A.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Dopo la sequenza dei titoli vedrai la tua squadra nel vialetto vicino alla casa. Quando tutti si girano e ti fronteggiano, dirigerai le azioni di Dave (puoi passare il comando ad un "ragazzo nuovo" se lo desideri. Fai riferimento a pagina 15).

**1. La riga di Messaggio** è la riga che si trova nella parte superiore dello schermo. Le parole dette da uno qualsiasi dei personaggi appariranno su questa riga, così come tutti i messaggi che abbiano una relazione con il gioco (ad esempio, "SELEZIONA ALTRI DUE RAGAZZI OLTRE A DAVE").

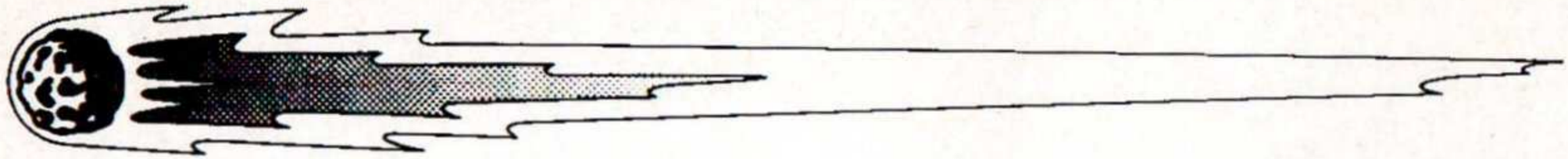
**2. La riga delle Frasi** è direttamente al di sotto della Finestra di Animazione e sarà usata per dare istruzioni al personaggio in azione.



**3. La Riga delle Frasi è** direttamente al di sotto della Finestra di Animazione. Questa riga sarà usata per costruire frasi che dicono al personaggio cosa fare.

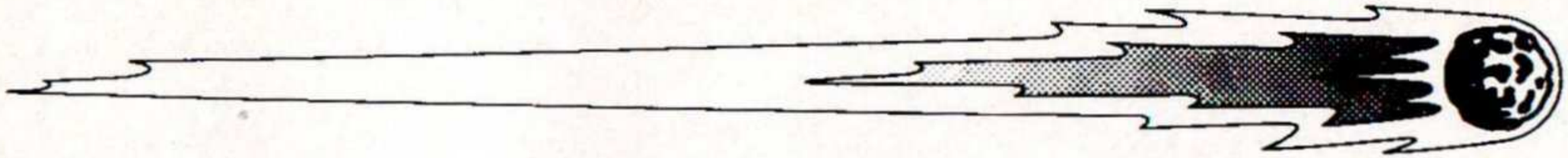
**4. Verbi.** Questi devono essere selezionati dai gruppi di parole nelle colonne situate sotto la Riga delle Frasi. Sarai sempre in grado di vedere tutti i verbi usati nel gioco – non cambieranno con il progredire del gioco. Per selezionare un verbo, posiziona il cursore sopra la parola e premi A. Nel caso dei verbi più comunemente usati (es. Get, Open, Use [ottenere, aprire, usare]) potrai sceglierne uno automaticamente premendo il tasto di selezione. Ogni volta che premerai Select (selezione) attiverai uno di questi tre verbi.

**5. L'inventario** è l'area sotto ai Verbi. Ciascun personaggio della tua squadra ha il suo Inventario. All'inizio del gioco questo è vuoto (eccetto per il CD di ciascun personaggio – fai riferimento a pagina 18); il nome di un oggetto viene aggiunto all'Inventario del personaggio nel momento in cui questi afferra l'oggetto durante lo svolgimento del gioco. Non c'è limite al numero di oggetti che un personaggio può portarsi dietro. Quando nell'Inventario ci sono più di quattro oggetti, un simbolo a freccia appare al centro dell'elenco. Usalo per far scorrere l'elenco in su o in giù.



**I sostantivi** (oggetti) possono essere selezionati in due modi. Un sostantivo può essere selezionato piazzando la freccia sopra un oggetto nella Finestra di Animazione e premendo A. La maggior parte degli oggetti nella casa, e tutte le cose che possono essere usate durante il gioco, hanno nomi. Se un oggetto ha un nome, questo apparirà nella Riga delle Frasi mouvendo la freccia in corrispondenza dell'oggetto e premendo A. I sostantivi possono inoltre essere selezionati scegliendo la parola dall'Inventario.

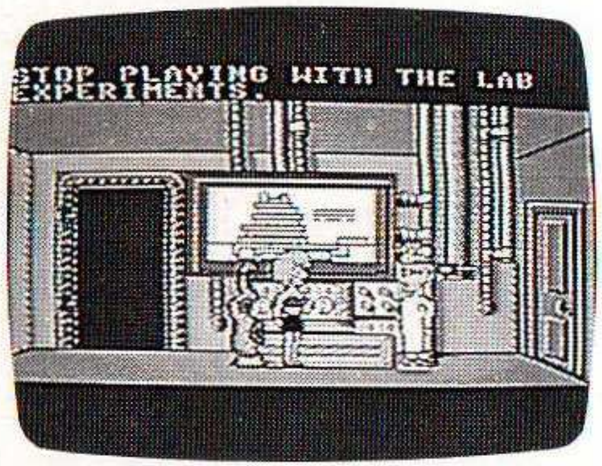
**Per muovere un personaggio da un punto ad un altro**, sposta la freccia in un qualsiasi punto all'interno della Finestra di Animazione, dove vuoi far muovere il personaggio stesso. Il tuo personaggio si sposterà automaticamente in quel punto, premesso che lui o lei siano in grado di farlo.



**Per dire ad uno dei ragazzi di eseguire le istruzioni che avrai specificato nella Riga delle Frasi**, premi il pulsante A quando la freccia si trova sopra all'ultimo oggetto specificato nella frase. Ad esempio: Vuoi che Dave usi una chiave su una porta. Premi il pulsante A quando la freccia é sopra al verbo "use" (usare). Quindi muovi la freccia sulla chiave nell'Inventario di Dave e premi il pulsante A. Assicurati che sulla Riga delle Frasi appaia "Usa la chiave nella porta" e premi il pulsante A.

**Usare i verbi: USE (USARE), OPEN (APRIRE) o GET (OTTENERE).** Usando i verbi piú comuni della Maniac Mansion potrai formare delle frasi piú celermente: questi verbi sono USE (USARE), OPEN (APRIRE) o GET (OTTENERE). Semplicemente, sposta la freccia su un oggetto che deve essere compreso nella frase (per esempio una "radio"). Premi il tasto SELECT (SELEZIONE) per far scorrere i verbi: USE, OPEN e GET. Premi il pulsante A quando il verbo più adatto è stato inserito nella frase. Esempio: USE Doorbell (USARE IL CAMPANELLO DELLA PORTA).

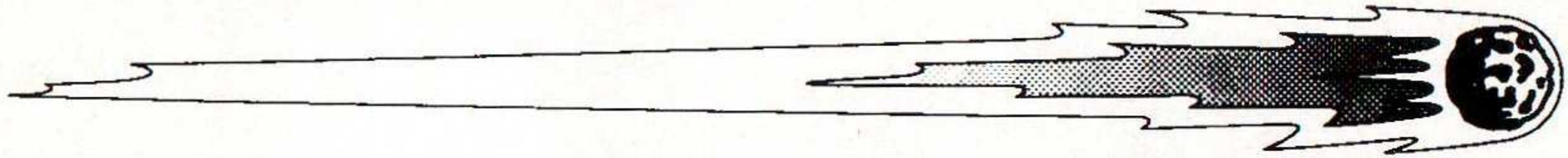
Questo uso speciale del tasto SELECT ti consente di aprire velocemente porte, prendere oggetti, od usare oggetti che non hanno bisogno di essere "accesi" prima (od oggetti che sono già stati accesi).



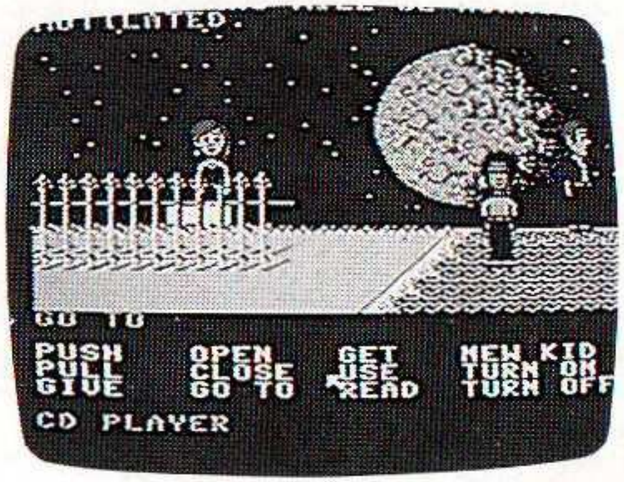

## "SEQUENZE DI COLLEGAMENTO"

Le sequenze di collegamento sono sequenze brevi ed animate – come le scene di un film – che possono fornire indizi ed informazioni sui personaggi. Quando ne guardi una, non puoi dirigere l'azione e pertanto il testo al di sotto della finestra di Animazione sparisce.

Premendo il pulsante B, la scena scorrerà in avanti veloce.



## AZIONI DA PROVARE




**Per:**

**Leggere il cartello sulla palizzata;** punta al verbo "read" (leggere). Premi il pulsante A. Punta sul cartello. Premi A. Dave si muoverà verso il cartello e ti dirà cosa c'é scritto tramite la Riga delle Frasi.

**Dirigere Dave verso la casa;** muovi la freccia sul lato sinistro dello schermo e premi il pulsante A. Fallo camminare sulla sinistra fino a che non sia di fronte alla casa.

**Entrare nella casa;** prova la frase "Pull door mat" (Alzare lo zerbino).

**Per prima cosa,** seleziona "Pull" muovi la freccia sopra la parola nell'Elenco dei Verbi e premi il pulsante A una volta. "Pull" apparirà nella Riga delle Frasi.

**Dopo di che,** seleziona lo zerbino spostandoti sopra la freccia e premendo il pulsante A. "Pull door mat" apparirà con il messaggio e per completare l'azione non rimane che premere il pulsante A.

**Infine,** quindi, sollevando lo zerbino scoprirai la chiave della porta che ti farà entrare nella casa.

## VERBI E TASTI DI FUNZIONI SPECIALI

**Ragazzo nuovo** – Seleziona "New Kid" (Ragazzo Nuovo) dal menu per visualizzare l'elenco dei ragazzi nella tua squadra. Muovi la freccia verso il ragazzo che vuoi attivare e premi il pulsante A.

Non dimenticarti che, per salvare Sandy, dovrai avere altri due ragazzi nella tua squadra. Ciascun ragazzo gioca un ruolo importante nella tua squadra. Sarà compito tuo scoprire in che modo ti possono aiutare.

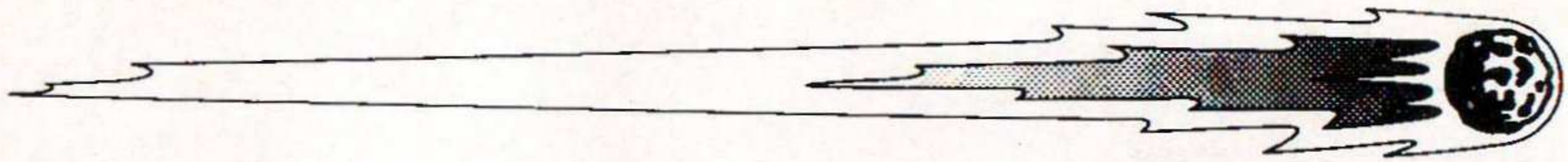
**Pulsante start** – Premendo il pulsante "START" (Inizio) in un qualsiasi momento durante il gioco, inserirai la funzione di salvataggio e sullo schermo appariranno le seguenti scelte:

**Back to the Mansion (Ritorno alla Casa)** – Ti riporterà al punto dove ti trovavi prima di lasciare il gioco.

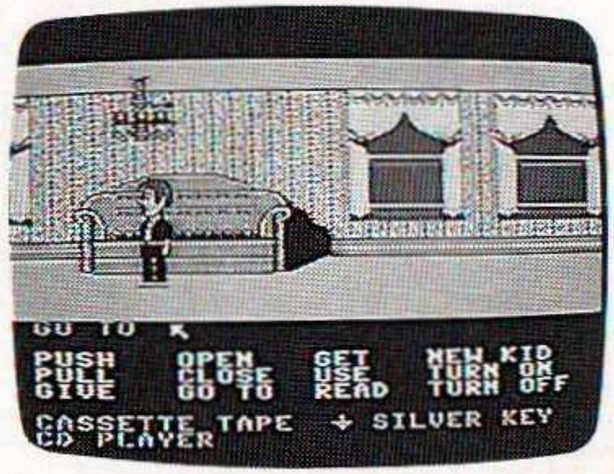
**Same Game (Stesso gioco)** – Salva fino al punto a cui sei arrivato nel gioco in corso.

**Restore Saved Game (Richiamare il Gioco Salvato)** – Ti riporta al punto in cui hai salvato il gioco.

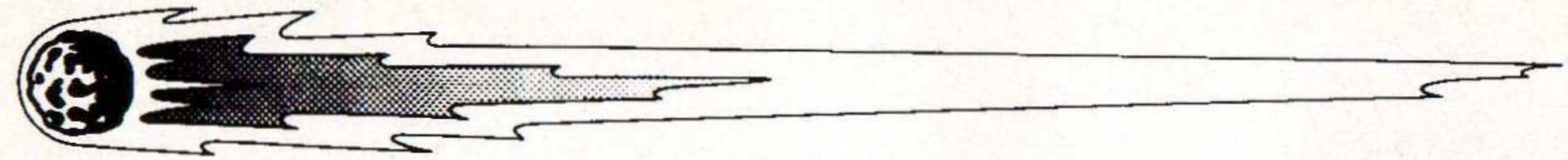
**New Game (Nuovo Gioco)** – Fa ripartire il gioco.

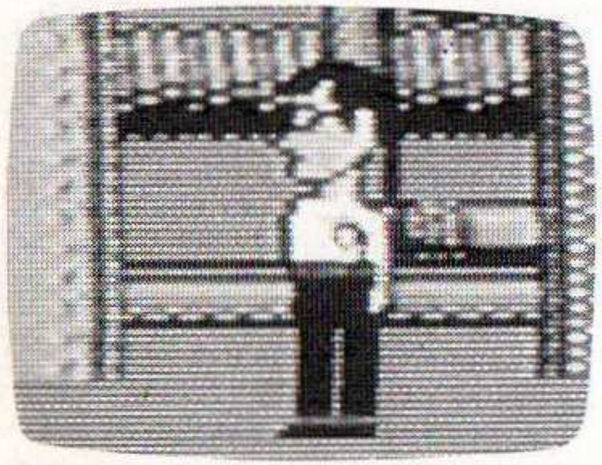


**Chiavi, chiavi, chiavi** – All'interno della casa è possibile trovare numerose chiavi – e tutte hanno un ruolo.

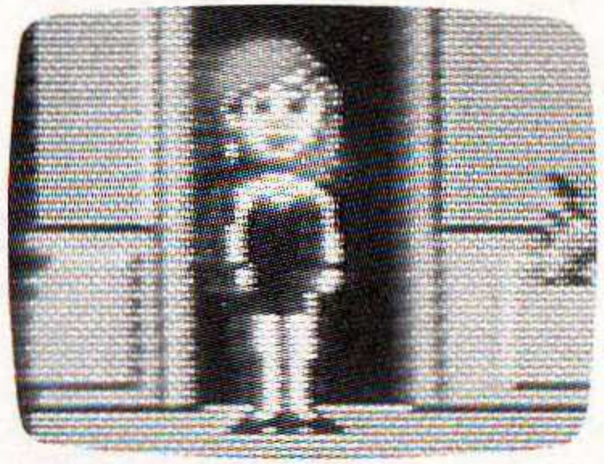



**Cosa fanno i ragazzi?** – Tutti i ragazzi hanno un talento, ed è importante scegliere bene quando organizzi la squadra. Vediamo in breve cosa sanno fare:

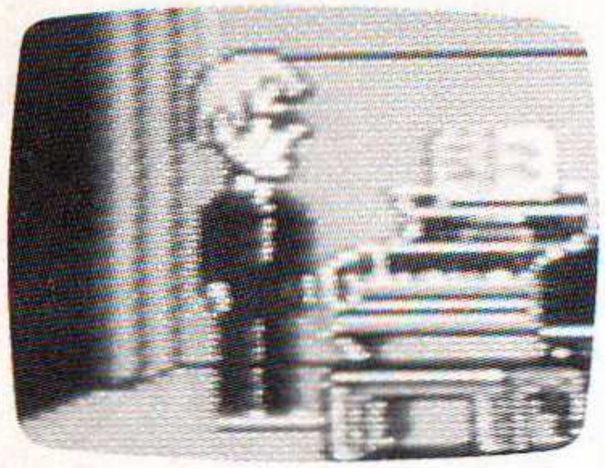




**Bernard** può riparare molte cose con gli strumenti adatti.

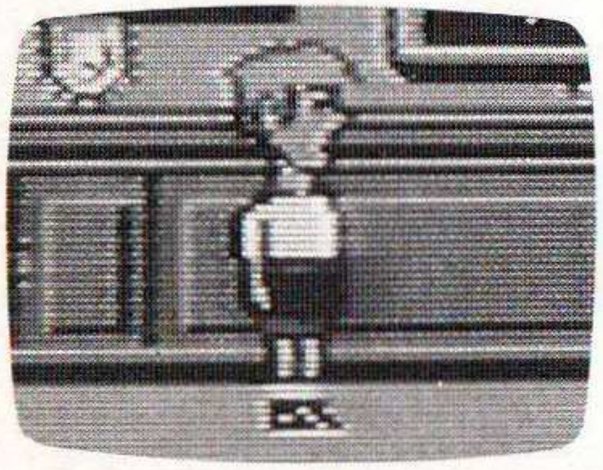


**Razor** ha molto talento musicale

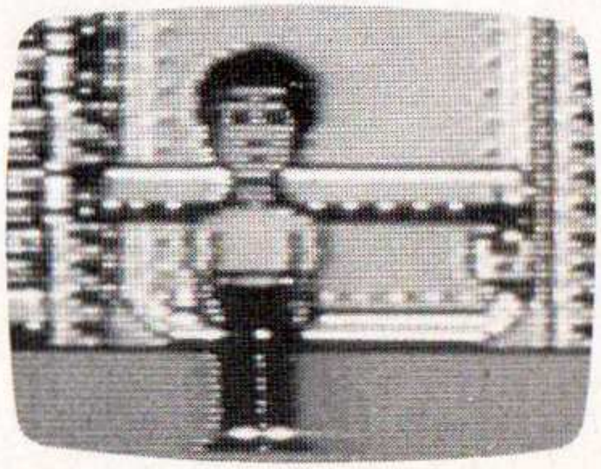


Anche **Syd** è un musicista!

**Wendy** aspira a diventare una scrittrice

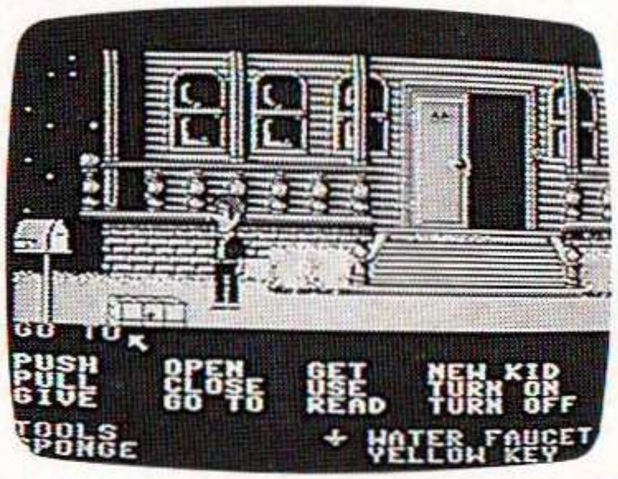


**Jeff** può riparare il telefono.



**Michael** è un fotografo, e sa come sviluppare una pellicola

## SUGGERIMENTI E NOTE

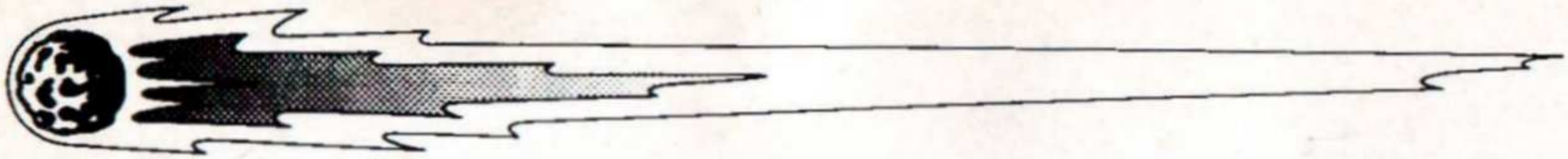



**Giradischi CD** – Ciascun ragazzo/a è equipaggiato/a con il proprio CD. Quando questo è acceso, si sente una musica di sottofondo. Spegnilo per togliere la musica di sottofondo. NOTA: Ciascun ragazzo ha un CD. Per eliminare tutti i temi musicali, si dovranno spegnere i 3 giradischi CD.

**Il Pacco** – Durante il gioco, un pacco sarà lasciato presso la cassetta delle lettere che si trova esternamente alla casa. Saprai che c'è perchè il postino suonerà alla porta. Prendi il pacco!!! Come minimo impedirai che Weird Ed ne entri in possesso. Avrai bisogno di qualcosa sulla scatola. Il pacco stesso sarà utile!

**Tabellone** – Qui ci sono altri indizi:

- Essere mandati nei sotterranei non è sempre male. Può anche essere positivo.
- Nel sotterraneo c'è un mattone smosso Qualche volta potrai superare qualcuno facendo catturare uno dei ragazzi e creando una diversione.
- La torcia elettrica è utile in posti bui.



## CURA DEL TUO GIOCO JALECO

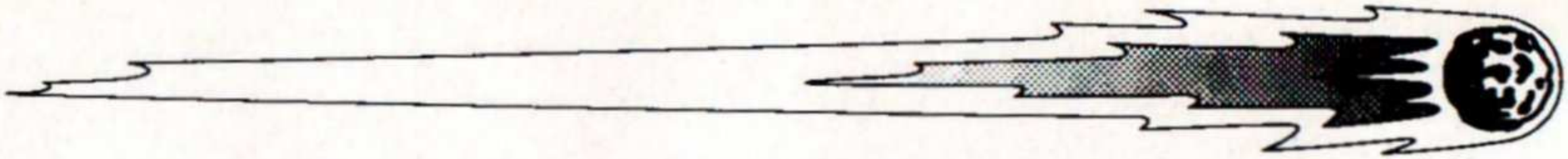
Questa cartuccia ULTRAGAMES é un dispositivo di alta precisione con circuiti elettronici molto complessi. Non esporla a temperature eccessive, non urtarla né lasciarla cadere. Non tentare di smontarla.

Non toccare i terminali o bagnarli per evitare danni al circuito.

Assicurati sempre che la consolle sia SPENTA prima di inserire o togliere la cartuccia.

Poiché il gioco é corredato di un dispositivo di salvataggio SAVE GAME tieni premuto il tasto RESET per togliere la cassetta.

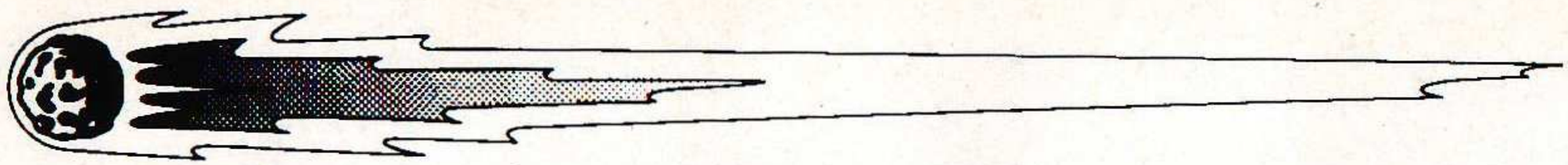
Un tempo prolungato di gioco potrebbe causare disturbi collegati sia alla proiezione delle immagini televisive sia ai movimenti richiesti dall'uso del joystick o dei controllers. Se intendi quindi giocare per lunghi periodi di tempo fai una pausa di 10 to 15 minuti ogni paio d'ore di gioco.

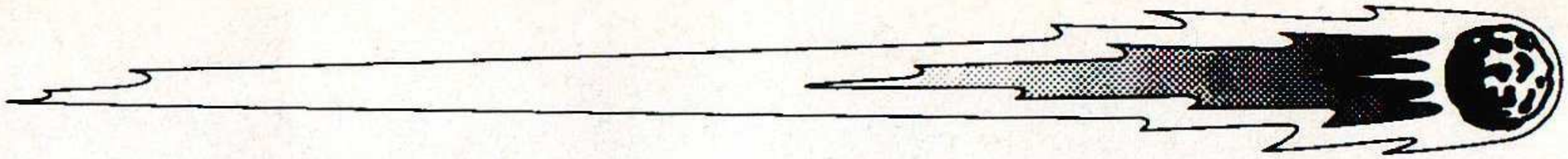


## ⚠ ATTENZIONE ⚠

## NON USARE CON UN APPARECCHIO TELEVISIVISO A PROIEZIONE FRONTALE O A RETROPROIEZIONE!

Non usare un apparecchio televisivo a proiezione frontale o a retroproiezione con il tuo Nintendo Entertainment System™ (NES) o con i giochi studiati per il NES. Videogiochi con scene o schemi statici possono danneggiare permanentemente uno schermo televisivo. Interrompendo un gioco per un periodo di tempo prolungato e ponendolo in pausa potresti causare un danno simile. Nintendo declina qualsiasi responsabilitá per danni causati da quanto sopra descritto in quanto tale problema non é collegato a difetti di produzione della Consolle o dei giochi. Immagini fisse o ripetitive possono causare lo stesso danno a un apparecchio di proiezione televisiva. Per ulteriori dettagli rivolgiti al tuo negozio di fiducia.





Jaleco Ltd.
2-19-7 Yohga
Setagaya-ku
Tokyo 158
Japan

Jaleco™ is a trademark of Jaleco Ltd.
Maniac Mansion™ is a trademark of
LucasArts Entertainment Company.
©1990 Jaleco Ltd.

Stampato in Giappone